

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

Galastrad
per CPC

Cavelon

Guppy

Xargon

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Agosto 2024

Retro Emulator Vision and Game

Volume 10 Numero 8

Retro gaming

In emulazione!

La tua fanzine

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



Atari Age

EDITORIALE NUMERO 161

L'estate del mese di Luglio per me non è iniziata molto bene, con una strana infezione alla gamba che mi ha portato tre giorni con febbre alta sui 39° e vari dolori e gonfiori alla gamba. Passato dalla gamba sinistra i dolori sono apparsi anche sulla gamba destra. Insomma non è proprio l'ideale per il caldo e la voglia di andare al mare. Anche scrivere delle recensioni non è stato facile perché l'abbiccio e la stanchezza erano un bell'ostacolo.

Un numero che mi è costato qualche giorno in più, ma quando lo si chiude è sempre una bella soddisfazione e anche per alcune recensioni di giochi a me sconosciuti o dimenticati che quando li ho riscoperti è stato davvero un piacere passare un po' di tempo in loro compagnia.

Non ci sono dei gran titoli in questo numero, non so quanti di voi li conoscono, ma spero che vi tengano compagnia in questo fine Luglio e che magari vi invogliano pure a giocarli.

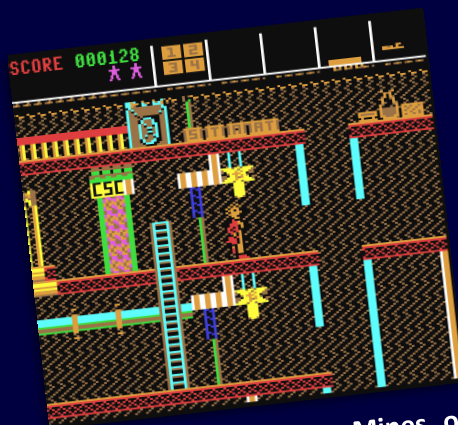
Buona Lettura!





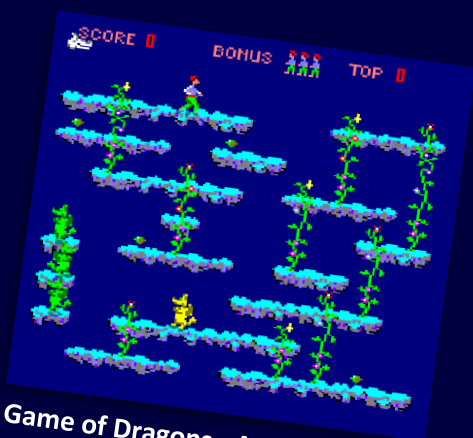
Docster's Digger - Commodore 64

Un gioco molto recente, del 2019, che sembra decisamente molto carino e soprattutto di azione.



Doctor Who and the Mines of Terror - Commodore 64

Non so se l'ho già recensito, ma onestamente non mi ricordo. Si tratta di un gioco di piattaforme basato sul noto personaggio della BBC in una delle sue strabilianti avventure.



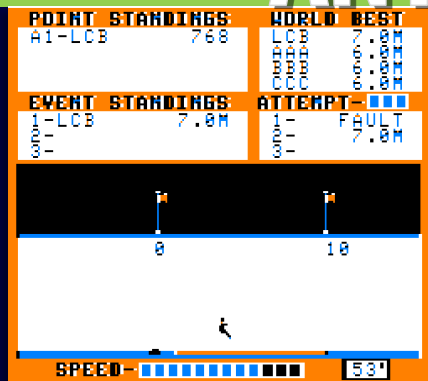
Game of Dragons - Amstrad CPC

Un gioco chiaramente di piattaforme e anche soprattutto perché dovete uccidere i cattivi che vi sbarrano la strada.



Gates to Hell - Amstrad CPC

Un altro gioco di piattaforme che non conosco, ma dal nome e dai nemici sullo schermo credo che potrebbe essere molto avvincente o almeno lo spero.



Decathlon - TRS-80 Coco

A fine luglio ci sono state le Olimpiadi e quindi ecco uno storico titolo in cui potete competere in dieci specialità



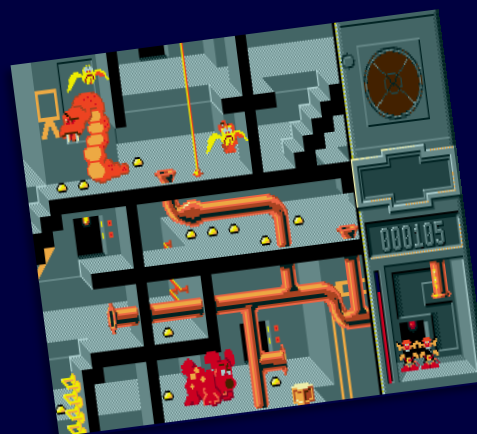
Android Two - ZX Spectrum

E' molto simile a *Gauntlet* con una serie di labirinti da esplorare e distruggere velocemente gli androidi nemici prima che loro facciano lo stesso con voi.



Lethal Xcess - Amiga

Uno sparatutto a scorrimento verticale che colpisce l'occhio con una grafica superlativa. Spero che la giocabilità sia allo stesso livello.



Toyottes - Atari ST

Non so a quale genere associarlo. Forse uno sparatutto a piattaforma. Quello che so è che la grafica mi ha attirato fin da subito.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



Sommario Numero #161**Agosto 2024**

After Burner III	Mega CD	28
Black Hornet	Amiga	16
Bloc Head	TRS-80 CoCo	24
Bubble Bobble	Commodore 128	14
Cavelon	Commodore 64	9
DNA Warrior	Commodore 64	10
Galastrad	Amstrad CPC	22
Guppy	Exel100	12
Lemmings	CD32	29
Police Academy II	MSX	24
Secrets of the Pyramids	Windows 3.x	33
Space Firebird	Coin-Op	20
Steel Worker	Coin-Op	20
Top Gun	ZX Spectrum	13
Total recall	Amstrad CPC	11
Tournament Golf	Atari ST	17
Universo	ZX Spectrum	31
Xargon	DOS	18

COLOPHON

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!



Un gioco che vi riporta al tempo delle principesse che a causa della loro bellezza, ma anche della loro ricchezza, erano quasi sempre rapite e i regni cercavano sempre un eroe solitario che potesse correre seri rischi per salvarle. Questa volta dovete salvare una principessa che è tenuta prigioniera all'interno del castello di un mago oscuro. Solo sei stanze piene di nemici che vi sparano appena vi vedono e evitandoli o colpendoli a loro volta dovete cercare dei pezzi di una porta. Prima



di salvare la principessa dovete sconfiggere il mago. La struttura di gioco non è innovativa e già vista e rivista, tuttavia, lo scopo di cercare i pezzi della porta, evitare i cavalieri nemici che hanno una resistenza ai colpi diversa, imparare a riconoscerli, il solito tempo limite, lo rende intrigante e affascinante.



Le stanze è vero che sono solo sei (i livelli), ma sono molto grandi e per passare da un livello all'altro dovete cercare i pezzi della porta che vedete formarsi nel pannello di destra. I nemici sono colorati in maniera diversa: blu e rossi. Quelli blu li uccidete con un colpo solo, mentre quelli rossi con due colpi. Quando quello rosso viene colpito la prima volta diventa blu e quindi poi con il secondo colpo lo uccidete. Nei livelli più avanzati troverete solo quelli rossi e quindi le cose diventano più complicate. Il tempo limite non è quello per finire il livello. Inizia il suo conteggio non visibile se rimanete fermi (dovete studiare il percorso, aspettare i nemici per colpirli) e inizialmente non capite perché morite. Quando succede non perdetevi i pezzi delle porte prese e i nemici

che erano intorno a voi spariscono lasciandovi un secondo per ripartire in sicurezza.

La difficoltà è ben calibrata però attenzione che non vi muovete un passo alla volta, ma una volta scelta una direzione va da solo. Se sparate rischiate di superare i vostri stessi colpi e quindi la difficoltà sta anche nel capire come sparare in cunicoli strettissimi dove non c'è spazio nemmeno per muoversi.

Ve lo raccomando perché sarà una sfida molto tosta.

La visuale generale appena caricato fa sembrare un gioco banale e progettato in economia anche tecnicamente, mentre invece nasconde una eccellente giocabilità e voglia di impegnarsi. I livelli sono fattibili con il solo appunto di imparare a sparare con questo sistema di camminata automatica.

Gold

1984, OCEAN

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



I giochi in cui veniva ipotizzata la miniaturizzazione dell'eroe solitario con un'astronave all'interno di un corpo vivente con lo scopo di salvarlo da tumori o altre infezione è sempre stato molto intrigante anche per la curiosità di immaginare come funzionano le vene e le arterie, cosa potremmo vedere se facessimo un tale viaggio.

Questa volta siete protagonisti in maniera indiretta perché nel vostro corpo è stato iniettato un acceleratore e un DNA per rendervi più un intelligente. Dopo un esplosione lo scienziato che seguiva questo esperimento muore e il DNA dentro di voi cresce senza controllo.

Per salvarvi vi iniettano nel corpo un'astronave miniaturizzata che dovrà cercare otto pezzi di un inibitore e poi raggiungere il cervello per evitare la vostra morte.

Questa volta voi siete il malato e non controllate l'astronave e il vostro sistema di difesa rileva questo oggetto come un intruso e farà di tutto per distruggerlo.

Iniziate ora a controllare l'astronave che deve distruggere i nemici che sono gli anticorpi e



tutte le difese che il corpo umano utilizza per auto difendersi. Dovete evitare o distruggere questi nemici, cercare anche delle chiavi perché all'interno delle vene e delle arterie ci sono delle valvole chiuse. In più ci sono dei bonus da raccogliere per darvi dei potenziamenti alle armi.

Come dicevo prima il bello di questo gioco è il viaggio in questi scenari che dovrebbero rappresentare il meglio che si conosceva all'epoca dell'interno del corpo umano e anche se magari non era proprio così, la fantasia ci aiutava a immedesimarci e vedere come se guardassimo l'interno delle nostre stesse vene.

Quando è uscito avevo la testa piena dei discorsi che sentivo in giro e di quanto fosse così meraviglioso un po' come veniva esaltato *The Last Ninja* come capolavoro assoluto. Bello come ambientazioni e anche musica di accompagnamento. La giocabilità è un déjà vu perché non è migliore di altri giochi usciti prima e la difficoltà mal calibrata perché si passa a formazioni di anticorpi semplici a quelli impossibili da di-

struggere. Avete tre vite con ciascuna una buona quantità di energia, ma un paio di contatti con i nemici ve la toglie tutta.

Buoni i potenziamenti che trovate ogni volta che distruggere una formazione nemica e migliorano la giocabilità perché avete l'accelerazione, un miglioramento del ratio di fuoco, ecc.

Negativo è che quando perdete una vita ricominciate dall'inizio del livello, perdete tutti i potenziamenti e se non trovate le chiavi per certe porte dovete cambiare direzione e andare a cercarle.

Il cambio direzione vi porta ad un clone di *Asteroid* a scorrimento orizzontale.

Bella la grafica (ma come al solito scolorita, tanto che i globuli rossi non sono rossi) che vi porta a immaginare di essere all'interno del sistema circolatorio umano.

La difficoltà è mal calibrata perché perdere i potenziamenti in alcuni livelli significa lasciare perdere e ricominciare tutto da capo.. Bisognava studiare un altro sistema per mantenere vivo l'interesse di continuare.

La musica è buona e da ascoltare prima di giocare.



1989, ARTRONIC

GRAFICA	7
SONORO	8
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	7
GLOBALE	7





Quando il gioco cerca di far esaltare l'appassionato del film senza riuscirci in qualche conversione non del tutto riuscita non dal punto di vista estetico o di audio, ma sul fatto di non riuscire a convincere il giocatore che quello che vede sono le scene del film.

Nei panni del protagonista, Quaid, scoprite che la vostra vita è tutta un inganno e non siete un operaio, ma una sorta di agente segreto che fa il doppio gioco e scoprirete chi siete in realtà andando su Marte, una pianeta che ormai appartiene alla razza umana perché lo ha colonizzato con una sua prima città protetta da una cupola che fornisce aria respirabile.

Il gioco è diviso in cinque livelli che rappresentano le scene più importanti del film e che dovrebbe darvi soddisfazione e farvi rivivere quei momenti visti al cinema.

La cosa che mi piace subito è la qualità dei caratteri che vedete nella schermata delle opzioni e della classifica punteggi. Mi ricorda parecchio quelli visti in alcuni giochi Arcade,



Avete solo una vita e un po' di energia, quindi dovete fare attenzione che basta veramente poco per ricominciare tutto da capo. I contatti contro i nemici e alcune trappole potete resistere, ma se cadete in un buco avete perso. Questa è una cosa che non ho mai digerito in questa conversione.

Per non farlo diventare noioso e ripetitivo le cinque scene sono diverse perché quelle in cui fate a pugni e saltate sulle varie piattaforme sono state alternate con scene di guida a bordo del Taxi come avete visto anche nel film.

Avete con voi una pistola a proiettili limitati e dovete usarla solo per i nemici che vi sparano, mentre per tutti gli altri è meglio usare i

pugni. E' una strategia che funziona per farvi risparmiare munizioni per quando realmente servono.

E' difficile, forse un po' troppo in alcune sezioni perché basta un errore, un salto mal calibrato per rovinare una partita di un ora.

Avete solo una vita per le sezioni a piattaforme e di più nelle sezioni di guida che sono decisamente molto più difficili. Nei livelli più avanzati (per non farvi ricominciare tutto da capo) hanno aggiunto tre crediti per continuare (sempre dall'inizio del livello).

Le sezioni di combattimento a pugni o pistola sono frustranti per il fatto che avete solo una vita e i nemici sono piazzati in punti dove basta un pixel per uccidervi.

La grafica è fatta bene nei colori e nella animazioni. C'è la musica iniziale e quella per introdurre le varie scene e solo effetti sonori durante l'azione.

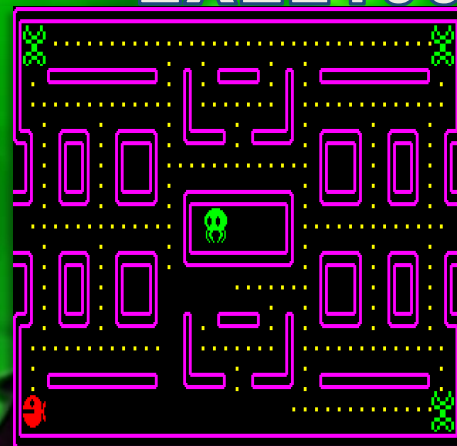
Difficoltà esagerata perché se non c'è il salto all'ultimo pixel c'è la buccia di banana che vi fa scivolare in un crepaccio dopo un salto. I nemici sono appostati un modo tale che vi fanno perdere una vita anche facendo la cosa giusta.



1991, OCEAN

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	6+

GUPPY



06290 00000

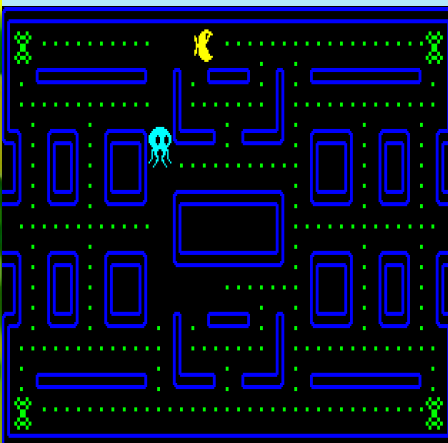
UN clone di Pac-Man per questo computer che mantiene la struttura di base, ma con qualche differenza per cercare di renderlo magari anche più appetibile dell'originale.

E' questo nuovo sistema dei livelli che lo rende interessante perché è una combinazione tra la scelta del tipo di nemico da affrontare e del tipo di labirinto. Ci sono 3 livelli e 4 fasi ciascuna delle quali ha 2 labirinti. Il primo di questo ha due uscite nelle quali potete fuggire dai nemici (sono piovre e non meduse come avevo erroneamente scritto nell'anteprima) e loro non vi inseguono. Il secondo labirinto invece ha quattro uscite e vi inseguono anche li.

I livelli invece determinano la categoria dei nemici. Le piovre blu sono lente e ideali per i principianti; quelle verdi sono più veloci e aggressive; quelle rosse sono ancora più veloci e molto feroci.

In base a quello che scegliete la difficoltà è calibrata bene perché aumenta ogni due labirinti fino ad arrivare agli ultimi due.

Dato che siete un pesce dovete mangiare tutto il cibo che trovate nei labirinti che sono costruiti in maniera più complicata rispetto a Pac-Man e spesso vi incastrate tra



00250 00000

uno e l'altro e le piovre che vogliono mangiarvi.

Non ci sono le pillole energetiche, ma dato che siete un pesce e siete sott'acqua, ci sono delle alghe che prese vi danno una temporanea voracità e velocità, ma attenzione che dura pochi secondi, molto meno di quanto potreste aspettarvi.

Divertente, ben fatto graficamente e come sonoro.

E' un clone di Pac-Man come meccanica di gioco, ma è molto diverso come giocabilità. Guppy richiede abilità perché i labirinti sono molto intricati e costruiti anche per mettervi in difficoltà. Questa cosa della scelta del livello che cambia completamente il percorso che farete è davvero geniale e fatto in base ai vostri gusti, alla vostra dedizione che vorrete dargli.

Un gioco che vi raccomando!

Gold



1985, EXELVISION

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9+

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
Séquence 1 2 labyrinthes bleus	1 pieuvre bleue	1 pieuvre rouge	2 pieuvres : rouge et verte
Séquence 2 2 labyrinthes rouges	1 pieuvre verte	2 pieuvres : rouge et bleue	3 pieuvres : rouge, verte, bleue
Séquence 3 2 labyrinthes bleus	1 pieuvre rouge	2 pieuvres : rouge et verte	3 pieuvres : rouge, verte, bleue
Séquence 4 2 labyrinthes invisibles	2 pieuvres : bleue et rouge	3 pieuvres : rouge, verte, bleue	3 pieuvres : rouge, verte, bleue



A due giocatori forse migliora un po' perché l'uomo in generale non ha i riflessi di un computer, ha tempi di reazione molto inferiore e quindi uno dei due prima o poi riesce a vincere qualche scontro.

Se cercate un simulatore basato su Top Gun non lo trovate. L'unica cosa che ricorda il film è la copertina del gioco con il protagonista stampato su di essa.

I simulatori di volo sono un'esperienza di gioco che almeno una volta nella vita bisogna provare, ma inizialmente alcuni di questi erano traumatici perché avevano delle interfacce così diverse da come ve le aspettavate. Quando c'era un simulatore di volo, non so il perché, ero ansioso di caricare la cassetta per volare. Ho sempre avuto la passione del volo.

Questa recensione è del gioco **Top Gun**, un simulatore di volo militare basato sul film con *Tom Cruise* e bisogna dire che simulatori e film non è come un arcade 3D o gioco di piattaforme in cui in qualche modo si possono ricreare le scene principali. In questo caso l'unica scena a disposizione è una battaglia aerea senza scene di intermezzo, niente grafiche prese dal film per introdurre i personaggi oppure qualche cosa che ce lo faccia ricordare.

Come l'attore, voi siete un pilota di un aereo F-14 Tomcat con una visuale in prima persona in uno scenario 3D poligonale in cui dovete distruggere l'avversario che può essere il computer



oppure un vostro amico.

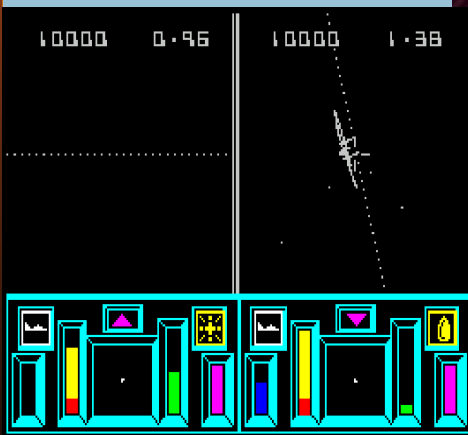
Lo schermo è diviso in due parti: uno controlla l'aereo a sinistra e l'altro a destra.

Il pannello di controllo è funzionale perché avete le informazioni della velocità, le due armi a disposizione e un mirino per cercare l'avversario. Più che simulatore, per me, è uno duello in 3D tra due giocatori e il fatto di avere tre vite è già un po' strano per un simulatore di volo.

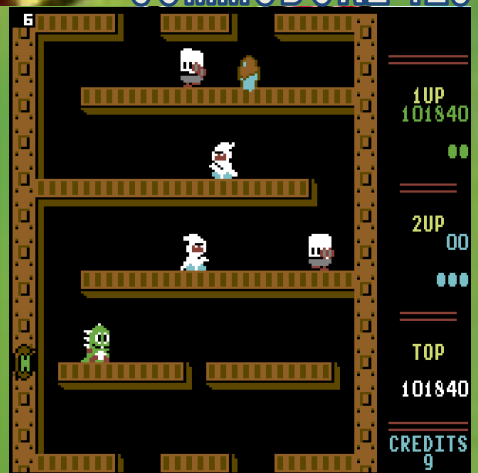
Grafica in bianco e nero per il 3D e interfaccia coloratissima, ma sappiamo che una caratteristica hardware dello Spectrum che pochi programmatori erano in grado via software di correggere (a differenza degli homebrew di oggi) e quindi non fa nemmeno più tanto scandalo.

Giocabilità scadente contro il computer perché con i mitragliatori non lo distruggerete mai, mentre i missili a ricerca del bersaglio dovete centrare il bersaglio e poi aspettare qualche secondo che venga agganciato dal sistema di guida del missile. Il computer non sta fermo ad aspettare di essere distrutto.

Nel periodo tra metà e fine anni 80 i simulatori di volo erano di questo tipo: schermo diviso in due parti e sfida contro computer o un amico. C'erano poi delle eccezioni, per fortuna, ma erano titoli un po' di nicchia per veri appassionati di simulatori di volo. Ocean ha puntato su un film di successo, sul nome di un famoso attore con tanto di scatola dedicata. Se amate i simulatori di volo, in questo gioco non lo troverete.



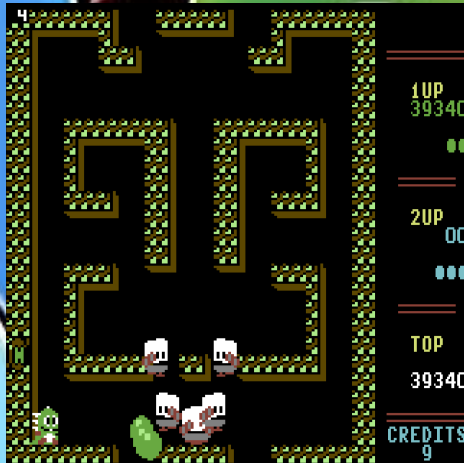
1987, OCEAN	
GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	4
GLOBALE	5+



Il Commodore 128 era una macchina professionale più pensata per qualunque uso tranne per i giochi e lo dimostra il fatto che nel 99% dei casi per caricarli bisognava scrivere "GO64" per "degradare" la macchina ad un C64 e caricare i suoi giochi perché non c'era compatibilità di bios/firmware.

Ci sono però dei titoli che sono in Dual Boot, ossia riconoscono il C128 e si avviano direttamente senza passare dalla compatibilità C64 e alcuni di questi possono sfruttare le caratteristiche avanzate della macchina ed essere alle volte leggermente meglio della stessa versione caricata dal Commodore 64. Purtroppo sono pochissimi titoli a sfruttare questa macchina.

Bubble Bobble è uno di questi, tut-



tavia, a parte caricarlo nativamente non lo sfrutta niente. Sul C64 mi scoccia parecchio il fatto che quando prendevo degli oggetti non apparivano sullo schermo i punti.

La prima cosa che ho guardato in questa versione è proprio quella e anche qui non c'è assolutamente niente del genere e quindi un gioco che rimane fantastico come era logico aspettarsi, ma nessuna novità rispetto al C64.

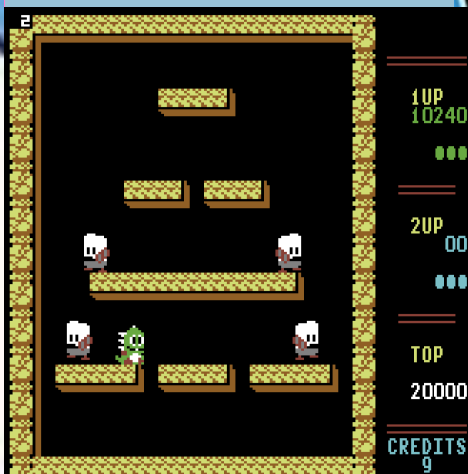
Per curiosità ho provato la versione per il fratellino minore, ma non ci sono differenze. Uguale in ogni più piccolo dettaglio. Speravo che venissero sfruttati meglio questi 128k come succede con il CPC o lo ZX.

Rimane il buon Bubble Bobble che in versione C128 si avvia in maniera nativa senza passare dalla modalità GO64. Purtroppo a differenza di altri giochi nativi C128 non lo sfrutta per niente e rimane uguale all'altra versione. Alter ego amareggiato per un'occasione di fare la differenza.



1987, FIREBIRD

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	0
GLOBALE	7-



REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



In un non precisato scenario un pazzo criminale sta mettendo il mondo in una situazione di pericolo e per evitare un'escalation che potrebbe portare all'estinzione della razza umana, siete chiamati voi, il più esperto pilota del caccia **Black Hornet**, un aereo stealth in grado di avvicinarsi al territorio nemico senza essere intercettato troppo presto.

E' uno sparatutto a scorrimento verticale con visuale dall'alto in cui dovete distruggere tutti i nemici in formazione verso di voi e fare attenzione alle postazioni terrestri. Una variante di *Xevious*, *SWIV*, ma non solo. E' un genere classico che viene spesso riproposto in variazioni sul tema principale per renderlo più interessante da giocare e non annoiarsi troppo presto.

Una di queste è che durante il vostro volo per stanare e distruggere il pazzo criminale trovate degli



aeroporti sulla terra ferma e corazzate in mare. Potete atterrare per fare rifornimento di carburante e munizioni.

Una volta atterrati e entrando nel negozio per rifornirvi e potenziare le armi non siete immuni e quindi potete subire danni dagli attacchi del nemico.

Non avete due pulsanti di fuoco per colpire aerei e artiglieria a terra, ma potete alzarvi e abbassarvi di quota, stesso sistema che dovete usare per atterrare. In questo modo potete colpire ed evitare degli attacchi aerei o meglio distruggere edifici nemici.

La quantità di nemici sullo schermo è elevata e dato che comunque le vostre armi distruggono un po' tutto, questa cosa della quota di volo non la userete tantissimo inizialmente. Con un po' di pratica e svariate partite potrebbe diventare importante per andare il più lontano possibile.

Anche se è dall'alto tiene conto se un edificio è alto o se una postazione è su una montagna e quindi

in questi casi anche volando più alto rispetto ad una bassa quota colpite le postazioni anti aereo. Avete solo una vita con una buona dose di energia e tre crediti per continuare.



I livelli sono lunghissimi e malgrado tre "continue" non sono riuscito a vedere il secondo scenario.

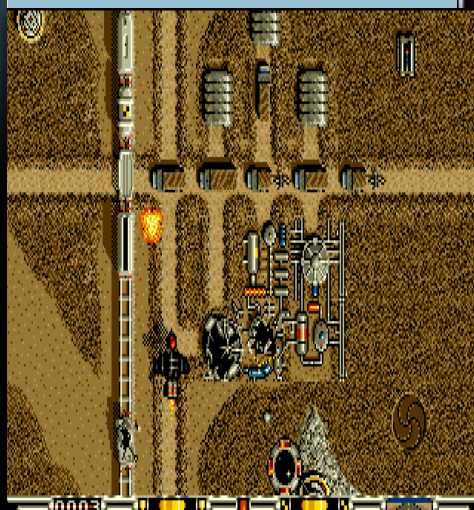
Grafica bellissima come raramente ho visto in altri sparatutto per Amiga con un dettaglio e delle animazione superlative. Rallenta un po' quando ci sono troppe cose sullo schermo, ma chapeau per la qualità.

Peccato il sistema audio perché non potete avere musica ed effetti sonori insieme.

Gold

1991, HI-TEC

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+





11 Golf è uno degli sport più apprezzati di questi ultimi anni che se per ragioni economiche non è accessibile a tutti, lo è grazie ai videogiochi che riprendono bene le varie regole sui punteggi, sul calcolo delle distanze per arrivare alla buca e anche quanti Yard si possono fare con i singoli bastoni (nel golf le distanze sono calcolate con il sistema Inglese),

Le buche sono contraddistinte da un numero PAR che indica con quanti colpi dare alla palla per entrare nella buca. Se, ad esempio, una buca è PAR 4, dovreste fare solo quattro tiri. Se ne fate di più fate dei punti positivi in più rispetto al PAR e di fatto sono quelli che vi fanno perdere. Se fate meno di quattro tiri avrete dei punti inferiore al PAR e sono quelli che vi fanno vincere. In pratica vincete se nel vostro tabellino avete alla

vincitore.

Questo gioco riprende tutte le regole con un più una bella visuale in terza persona con una bella grafica e in compagnia di una bella ragazza che vi fa da Caddy (sono amici o del personale che per non stancarvi vi portano la sacca con i bastoni, guidano l'auto tra una buca e l'altra). Voi siete l'atleta e non dovete stancarvi inutilmente.

Ci sono varie opzioni, ma a differenza di altri giochi in cui nella mappa avete un aiuto visivo sulla



fine delle 18 buche un punteggio più basso (e meglio se con un "-" davanti). Se il vostro avversario ha un +6 e voi un +1, siete voi il

direzione, in questo gioco lo fate come nella realtà. Anche la barra del tiro va un po' imparata perché per dare la massima potenza dovete attivare il misuratore della forza e bloccarlo una volta alla massima potenza e una seconda volta sempre all'interno della linea di potenza (in azzurro). Se sbagliate questi due misuratori avrete dei tiri sbagliati o effetti non voluti.

Un'altra difficoltà è il controllo del vento che può ostacolarvi, ma ci sono dei tiri effettati che dovreb-

bero controbilanciare questo effetto, ma richiede tanta pratica. Se già usare la barra di potenza non è facilissimo, i tiri per contrastare il vento sono ancora più difficili.

Difetti: più di uno.

La distanza della buca ve la mostra nelle scene con il Caddy. Quando cominciate a scegliere il tipo di bastone, non potete più tornare alla schermata precedente. La mappa sempre a disposizione vi dà una visione generale della buca, ma poca utilità. Sul Green le pendenze sono segnate graficamente, ma vi mettono altri dubbi sulla potenza del tiro.

Alla prima partita ho fatto un +13 rispetto al PAR 4, ma necessario per capire come funziona. Inizialmente non capivo come impostare la direzione, ma poi se ci fate caso avete un puntatore sullo schermo. In più potete anche muovere i piedi per dare altri tipi di effetti sulla direzione.

La barra di potenza dopo qualche tiro incominciate a capire come funziona anche se rimane qualche problema quando dovete fare un tiro al 25 o 50%. Il puntatore si muove troppo velocemente per riuscire a bloccarlo dovete volete voi. Se non avete mai giocato a golf nella vita e siete dei principianti giocate a Leaderboard Golf.



1990, ELITE

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+



Trailer

DOS



ogni volta che ne perdete una di fatto è come se aveste solo una vita.

Bel gioco di piattaforme un po' rognoso per la configurazione e per giocare dovete avere un hardware adeguato.

Un gioco di piattaforme con una mappa giocabile in due dimensioni in cui vi spostate per trovare l'entrata dei livelli. Non è originalissimo, tuttavia, funziona bene e da un po' di alternativa ad un genere classico.

Una trama intricata perché siete un archeologo sulle tracce di un'antica civiltà e quando trovate dei glifi su una misteriosa struttura perdetevi i sensi per un gas che esce da quest'ultima.

Vi risvegliate in un modo molto diverso da quello che vi ricordate e pieno di pericoli in cui sapete solo che dovete sconfiggere Xargon, un tiranno di quel mondo. In vostro aiuto avete Silvertongue, un'aquila parlante.



Inizialmente avete una pistola laser che può essere potenziata con i bonus che trovate in giro. I diamanti che trovate sparsi per il livello sono usati come moneta per i negozi per potenziarvi ulteriormente.

Quando trovate una "X" sulla mappa 2D entrate di fatto nel gioco di piattaforme in cui dovete distruggere i nemici, raccogliere potenziamenti vari prima di poter affrontare le nuove zone più pericolose.

Avete un po' di energia per sopravvivere ad eventuali contatti diretti con i nemici, ma se, ad esempio, cadete nell'acqua morite all'istante. Non se avete vite limitate oppure sono infinite perché nel pannello di controllo non avete nessuna indicazione a parte l'energia.

Una cosa interessante è che potete alzare o abbassare lo sguardo che è importante perché non vedete bene cosa c'è sotto o sopra di voi. Se vi lasciate cadere potreste morire. In quel caso ricominciate da capo e di fatto azzerando ogni vostro progresso sia di potenziamento armi e diamanti raccolti. Avere vite infinite, ma perdere ogni cosa



Il gioco riprende una vecchia formula in voga nel mondo DOS, ossia quei titoli shareware ad episodi in cui solitamente il primo era gratuito, mentre i restanti venivano attivati dopo la registrazione. Era un sistema discutibile perché la gente si accontentava del primo capitolo e poi basta.

Come tutti i giochi DOS di un certo tipo è rognoso sulla memoria. Senza musica dovete avere almeno 545Kb liberi. Con una SoundBlaster almeno 585. L'ho giocato senza musica (che poi comunque l'ho ascoltata per vedere la qualità e le caratteristiche) che non lo penalizzano.

Richiede come minimo un 286, ma che sia almeno a 12 Mhz e meglio avere 2 MB per configurare la memoria in modo corretto.

Gold



1993, EPIC MEGAGAMES

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

SALA
GOGHI



Space Firebird

E' un gioco che potrebbe far pensare all'ennesimo clone o gioco ispirato a Galaga o Phoenix. Siete attaccati da tutti i lati dello schermo da uccelli spaziali che sono molto abili nelle varie manovre, mentre voi siete bloccati alle sole direzioni: destra e sinistra. Avete un laser o fuoco rapido e una specie di Smart Bomb in cui accelerate a velocità curvatura per fuggi-

re e allo stesso tempo distruggere lo stormo di alieni. I nemici sono formati da tre tipi di uccelli. L'Imperatore, le Aquile e i Gabbiani. I primi sono resistenti e richiedono ben quattro colpi per essere distrutti; i secondi due, mentre i gabbiani una colpo solo. Le Aquile hanno una bomba speciale che è molto dannosa perché quando esplode vi uccide e lo fa anche se la distruggete dato che le schegge volano ovunque. Dovete colpirla appena la vedete e perfettamente da sotto di essa in maniera diretta per distruggerla, ma le schegge vanno evitate.

Bello soprattutto che ha delle novità rispetto alla concorrenza e una giocabilità abbastanza buona. Alla fine avete sempre un senso di déjà vu, tuttavia, era difficile a quei tempi trovare qualcosa che altri non avevano già inventato.



1980, GREMLIN

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5

COIN-OP



Steel Worker

Un puzzle game con qualche dose di strategia in cui siete un ingegnere capo in un cantiere che deve costruire un percorso per aiutare l'operaio a camminare sano e salvo attraverso il cantiere. Averte una serie di travi e scale da collegare in maniera corretta per creare dei percorsi accessibili a

questa persona. La strategia è quella di anticipare l'operaio, capire quale potrebbe essere il modo migliore per aiutarlo e di conseguenza farvi vincere il livello. Non potete costruire a caso, ma ci sono delle piattaforme già presenti come punto di riferimento e dovete abilmente collegarvi a queste.

Sembra facile, ma ogni volta che perdetevi una vita cambia la posizione di partenza obbligandovi a creare velocemente un percorso corretto e dovete anche imparare a riconoscere le forme sottostanti che alcune non sono facilmente comprensibili.

Riuscirete ad accettare questa sfida sapendo che avete pochissimo tempo per vedere il percorso e scegliere la piattaforma giusta?



1980, TAITO

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5

GIOCCHI

R E C E N T I



GALAXTRAD

GALAXTRAD 2024

1. KEYBOARD
2. JOYSTICK
3. REDEFINE

HISCORE :000000

GFN : MATHIE JOE GGP
CODE & SFX: CYRILLE RYORGL GGP
MUSIC : SUTEMH / EPYTEOR
LOAD. SCREEN : SJA GGP

POWERED WITH MPBGD SHMUPKIT

E' uno sparatutto a scorrimento verticale che ricorda i grandi successi del passato, da *Galaga* a *1942*, *Xenon* e anche *SWIV*. Siete il comandante Yeager che deve distruggere tutte le forze di invasione di Galaga. Se ce la farete, la galassia vi ringrazierà per sempre.

Generalmente in questi giochi vi spostate a destra e sinistra, ma quando iniziate a giocare qualcosa non funziona perché i tasti o le leve del joystick non funzionano e venite distrutti in un attimo.

La differenza con altri titoli è che potete spostarvi a destra e sinistra solamente quando avete attivati i motori e quindi dovete sempre accelerare, decelerare e muovervi

per evitare gli attacchi dei nemici. Difficoltà mal calibrata perché i colpi dei nemici non li vedete bene e il contrasto tra lo fondo nero e i proiettili blu scuro non permettono di divertirvi a lungo e nemmeno scoprire altre ondate nemiche tra le 25 a disposizione.



GALAXTRAD 2024

1. KEYBOARD
2. JOYSTICK
3. REDEFINE

HISCORE :000000

GFN : MATHIE JOE GGP
CODE & SFX: CYRILLE RYORGL GGP
MUSIC : SUTEMH / EPYTEOR
LOAD. SCREEN : SJA GGP

POWERED WITH MPBGD SHMUPKIT

Quando perdete una vita tutto da capo e alla lunga dopo svariati tentativi impegnandosi al massimo per cercare di trovare un qualcosa di meritevole, non lo trovate.

L'unica cosa positiva è il fatto di essere un gioco del 2024, che la produzione homebrew va avanti.

Tecnicamente è fatto bene come grafica e anche sonoro, mentre la giocabilità lascia un po' a desiderare.



2024, GGP

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	6+

**RECENSIONI
BREVI**



POLICE ACADEMY II

Prima di diventare un poliziotto dovete fare un'accademia in cui dovete fare pratica con la pistola e saper riconoscere un criminale da un innocente.

E' questa la base di questo gioco diviso in tre fasi: nella prima dovete costruire l'arma il più velocemente possibile osservando quella a disposizione e prendere i pezzi giusti.

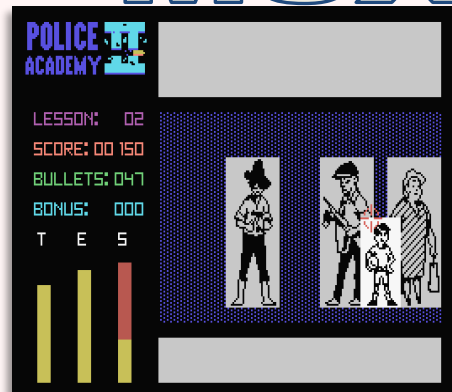
Nella seconda fase dovete uccidere i criminali e non colpendo innocenti. Se uccidete troppi civili, avete perso. L'ultima fase è una specie di livello bonus in cui dovete prendere tutti i proiettili che cadono dal cielo facendo attenzione a non prendere quelli viola.

Un gioco che adoravo su Commodore 64 e che vi consiglio di giocare su tutte le piattaforme dove è uscito. Alle volte vi farà arrabbiare, ma allo stesso tempo vi invoglierà a riprovare più e più volte.



Trailer

MSX



1987, METHODIC SOLUTION

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8



BLOC HEAD

E' un clone di Q*Bert con la differenza che i blocchi da colorare non sono a forma piramidale. Non cambia il concetto perché dovete colorare tutti mattoncini dello stesso colore facendo attenzione a non farvi beccare dai nemici.

Ci sono tre piattaforme di emergenza per fuggire dai nemici, ma

ognuna di queste si distrugge appena la usate.

Il sistema di controllo è buono anche se meglio non tenere premuto il pulsante di fuoco perché pur accelerando di parecchio il saltare e cambiare direzione alle volte vi porta a perdere il controllo e saltare nel vuoto.

Bello come lo era Q*Bert. Ogni livello è una sfida e i nemici aumentano di numero diventando davvero tosti. La grafica ricorda molto l'originale.



Trailer

COCO



1983, COMPUTER-WARE

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8+

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

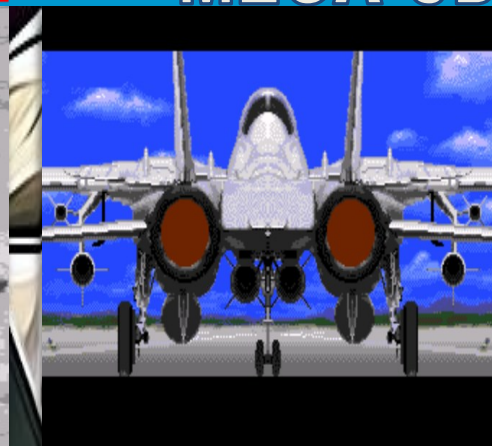
Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



Console Forever



Dai cieli della versione Arcade arriva direttamente nelle case dei giocatori il terzo capitolo dell'F-14 più pilotato.

Questa nuova versione cambia però decisamente meccanica di gioco rispetto al suo predecessore perché mescola il sistema di controllo classico di *After Burner* con quello di *G-Loc Air Battle*. Quest'ultimo titolo non ha trovato un pubblico che lo ha pienamente apprezzato anche se per certi aspetti forse era anche meglio di *After Burner*.

Questo terzo capitolo (in realtà è il secondo) ha portato una ventata di novità per quanto riguarda le scene extra missione che sono dei filmati, una quantità di audio che lo trovate solo nelle Console casalinghe dotate di CD-ROM.

La trama in questo specifico gioco non conta molto perché dovete distruggere tutte le formazioni nemiche livello dopo livello e terminarlo.

Ci sono tre modalità di gioco che sono quella Arcade che non ha

bisogno di spiegazioni, quella a Tempo in cui dovete affrontare i nemici entro un tempo limite e infine la "Hit" che sarebbe quanti nemici riuscite a distruggere.



Le modalità in *After Burner* servono a cercare di dare qualche novità per giocarlo di più. Resta da vedere se la giocabilità generale vi piace per fare le stesse cose con modalità diverse.

Il sistema di volo è quello di *G-Loc* in cui siete all'interno dell'abitacolo con il cambio di visuale quando un nemico è dietro di voi e dovete liberarvi di lui prima che vi distrugga e quel punto la visuale torna in prima persona. Mi aspettavo molto di più dalla grafica che rimane sui livelli di *After Burner* per Mega Drive. Anche le scie dei missili che mi gasavano nella versione Arcade sono state aggiunte, ma ben lontani da quel realismo.

La cosa veramente buona è la

giocabilità e l'audio di qualità eccezionale.

Da un gioco su CD-ROM, tuttavia, mi aspettavo molto di più.



E' *G-Loc Air Battle* senza la ricerca dei nemici che ve li trovate già davanti a voi. Tecnicamente buono per l'audio, mentre per la grafica paga un po' lo scotto del fatto che usa quella del Mega Drive.

Gold



1993, SEGA

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9





Alcune volte quando sappiamo che un famoso gioco è stato realizzato anche per una Console, la prima cosa che ci viene in mente è quanto meglio sono riusciti a fare rispetto ad una versione limitata su floppy disk.

Purtroppo non è il caso di questo titolo che pur uscito anche in versione CD32 non sfrutta il CD-ROM che rimane praticamente vuoto (non c'è parlato digitalizzato e non ci sono nemmeno le tracce audio) ed è un peccato aver strumentalizzato questo titolo per vendere un CD-ROM per una Console basata su questa unità ottica.

Il gioco rimane comunque un capolavoro, una giocabilità che resterà negli annali di questo genere.

In pratica dovete salvare un certo numero di Lemmings che vi viene indicato prima di ogni livello sapendo che generalmente ne avete qualcuno che si sacrificherà per aiutare gli altri. Loro non hanno nessuna abilità, ma siete

voi che potete dargliene per aiutare la comunità a salvarsi. In fondo allo schermo avete le abilità, limitate, che potete dare ai Lemmings per scavare tunnel, costruire scale, sacrificare alcuni



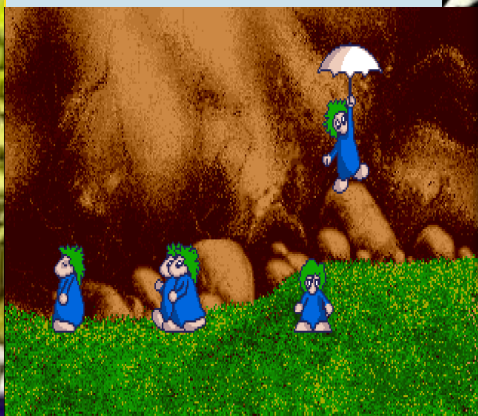
di loro per impedire ad altri di cadere nel vuoto e che poi dovreste uccidere per permettere agli altri di continuare il loro viaggio verso l'uscita.



Avete un controllo quasi divino su di loro perché di fatto decidete la vita e la morte di que-

ste creature. Per fortuna è solo un videogioco che dovrebbe togliervi questo peso, ma se ci pensate un attimo, potrebbe nascondere un significato più profondo, ma non è questa la sede per parlarne.

Peccato non aver sfruttato il CD-ROM per le tracce audio o qualche filmato introduttivo più cinematografico o anche qualche effetto sonoro più adatto rispetto a quelli ascoltabili da floppy disk. Rimane comunque un capolavoro.



Gold

1994, PSYGNOSIS

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has a soft shadow. Surrounding it are several white keys, including one with a left-pointing arrow, one with a right-pointing arrow, and one with a question mark. The lighting is soft, creating a clean and professional look.

Education

SCIENZA



Um aglomerado de estrelas, sistemas, gases e poeiras recebe a designação de GALAXIA.



Por todo o Universo existem milhões de Galáxias.

A Galáxia a que pertence o nosso Sistema Solar chama-se VIA LACTEA

Carregue em ENTER

Un educativo per conoscere l'Universo e le parti che lo compongono, tuttavia, essendo stato fatto principalmente per bambini e studenti non è approfondito come quello che trovate nei testi universitari o come quelli che vedete nei documentari.

Non ci sono capitoli, non ci sono esercizi. E' come sfogliare una enciclopedia in modo sequenziale per conoscere le cose principali, quello che generalmente le giovani menti sono curiose di sapere.

E' sicuramente importante per ampliare gli studi a scuola, ma anche per la propria conoscenza personale. E' un argomento che piace tantissimo ai giovani e c'è un forte interesse in questa materia.

Anche un adulto che sa tante cose troverà questo programma

Os corpos que existem no Universo são chamados ASTROS ou CORPOS CELESTES.

De entre os astros destacam-se:

AS ESTRELAS - formadas de matéria incandescente e, por isso, com luz própria e cintilante. Observadas da TERRA mantêm entre si as mesmas posições relativas.

OS PLANETAS - sem luz própria e girando directa ou indirectamente em torno de uma estrela.

Carregue em ENTER

OS COMETAS - com luz própria, como as estrelas, mas formados por três partes distintas: o núcleo, a cabeleira e a cauda.



Ao conjunto formado por uma ou mais estrelas e pelos astros que gravitam em seu torno chamamos

SISTEMA

O nosso sistema, constituído por uma estrela chamada SOL e pelos astros que gravitam em seu torno, entre os quais o nosso planeta, a TERRA, recebe o nome de SISTEMA SOLAR.

Carregue em SPACE

utile.

Il testo scritto nelle varie pagine, oltre che ad essere veramente di ottima qualità, ha diversi colori per attirare l'attenzione sull'argomento, su alcune cose specifiche che vanno lette prima oppure dopo.

Il programma è diviso nei due lati della cassetta.

Quando finite di leggere il libro che sta nel lato A potete accedere alla simulazione audio-visiva di un viaggio nello spazio.

Purtroppo questa fase che magari poteva essere davvero bella non sono riuscito a farla funzionare. Ho provato tutti gli emulatori Spectrum esistenti, ma non c'è verso di fargli caricare il programma dal lato B della cassetta.

L'educativo è molto interessante, ma sicuramente la parte più bella è nel secondo lato della cassetta che non sono riuscito a caricare.

L'emulatore migliore gira automaticamente il lato poi non riesce a portare a termine il caricamento.

Quello che si vede comunque è una buona infarinatura scolastica sull'universo di base e che malgrado sia in Spagnolo è abbastanza comprensibile.

An isometric illustration featuring a variety of technology and multimedia icons. At the top left is a tablet. Below it is a wireless router. To the right is a smartphone with a clock face, a small square icon with a star, and a cassette tape. In the center, a magnifying glass is positioned over a tablet being touched by a hand cursor. Below this is a laptop with an hourglass on its screen. To the right of the laptop is a 3.5-inch floppy disk and a pair of crossed wrench and screwdriver. At the bottom right is a microphone. Various other icons include gears, a padlock, a power button, a plus sign in a circle, a minus sign in a circle, a camera, a hard drive, and a USB cable. All these elements are interconnected by a network of white lines on a brown background.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware



486



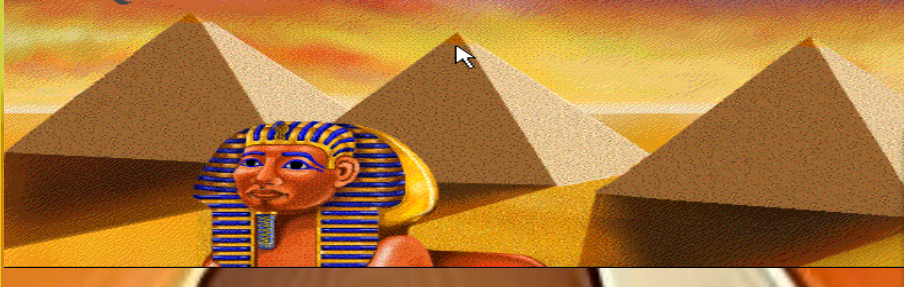
4 MB



Trailer

WINDOWS 3.X

SECRETS OF THE PYRAMIDS



Come grande appassionato della serie TV "Stargate" questo un CD multimediale dedicato ai segreti delle Piramidi.

Il programma ha tre modalità d'uso e non sono di facile comprensione perché non hanno i sottotitoli e quindi dovete andare un po' a tentativi. La prima modalità è la storia dell'Egitto che vi racconta attraverso varie animazioni il concetto delle piramidi, il loro scopo, la scelta e poi la costruzione attraverso le fatiche dei lavoratori per costruire la tomba del loro faraone.

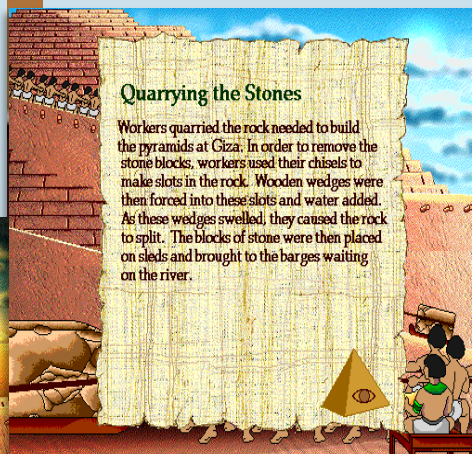
La seconda modalità è la "Discovery" che è uguale alla prima però avete un menù diviso a capitoli e quindi non dovete sorbirvi tutto il film, sequenza dopo sequenza il Faraone scopre il suo destino di governare per soli sei



anni e poi al settimo dovrà morire, la sua fretta di costruire la piramide e poi la preparazione funebre e la conclusione della storia.

Questi capitoli, è vero, che ripetono alcune sequenze del filmato, ma sono interattive perché cliccando con il mouse su alcune cose dello schermo avete delle informazioni dettagliate di cosa rappresentano e se ci sono dei collegamenti potete vedere dei brevi filmati (che sono presi dal film completo).

Se invece di scegliere i capitoli e leggervi il contenuto interattivo potete accedere all'indice dalla A-Z e cercare l'argomento interessato che poi, comunque, ha collegamenti con altre cose, tipica funzionalità di una enciclopedia multimediale.

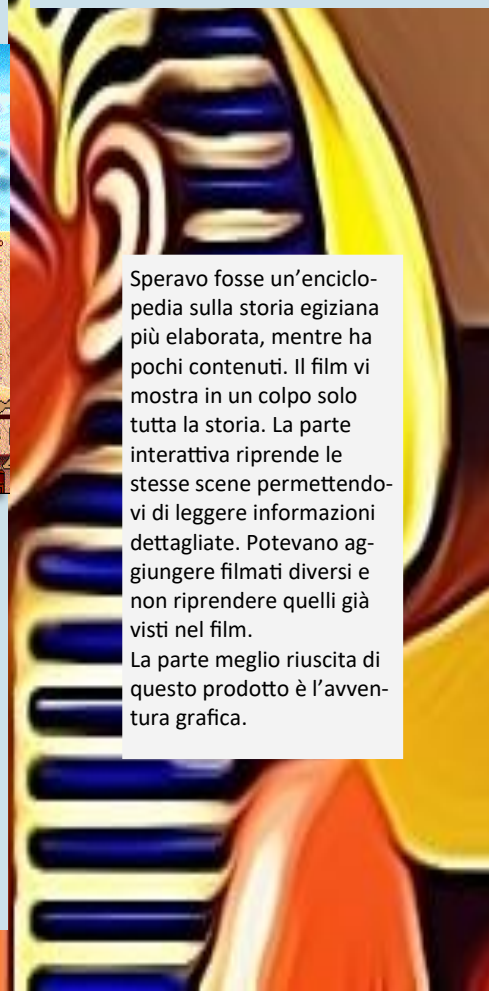


La Terza modalità è un gioco, un'avventura grafica punta e clicca in cui siete un esploratore che deve entrare in una piramide e scoprirne i suoi segreti raccogliendo oggetti utili da usare subito oppure al momento giusto per superare degli enigmi che non sono letali o comunque sono fatti in modo che prima o poi trovate una soluzione.

Prima di entrare nella piramide trovate un avvoltoio affamato che è seduto sopra uno scheletro che è essenziale per aprire la porta della piramide. Come fare? Primo aiuto: dategli il panino e se ne andrà via felice e voi potete liberamente indagare sugli oggetti lì intorno.



Le prime due modalità tipicamente multimediali non sono poi così interessanti e anche abbastanza noiose. L'avventura grafica decisamente meglio e anche tecnicamente ben riuscita. Gli enigmi alle volte sono un po' ostici, ma è la parte che vi consiglio.



Speravo fosse un'enciclopedia sulla storia egiziana più elaborata, mentre ha pochi contenuti. Il film vi mostra in un colpo solo tutta la storia. La parte interattiva riprende le stesse scene permettendovi di leggere informazioni dettagliate. Potevano aggiungere filmati diversi e non riprendere quelli già visti nel film.

La parte meglio riuscita di questo prodotto è l'avventura grafica.

Volume 10, Numero 8

Agosto 2024

REV'N'GE!

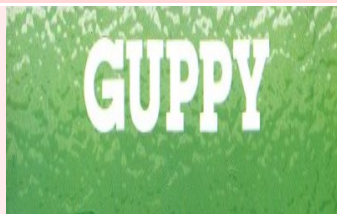
Top 3



Cavelon



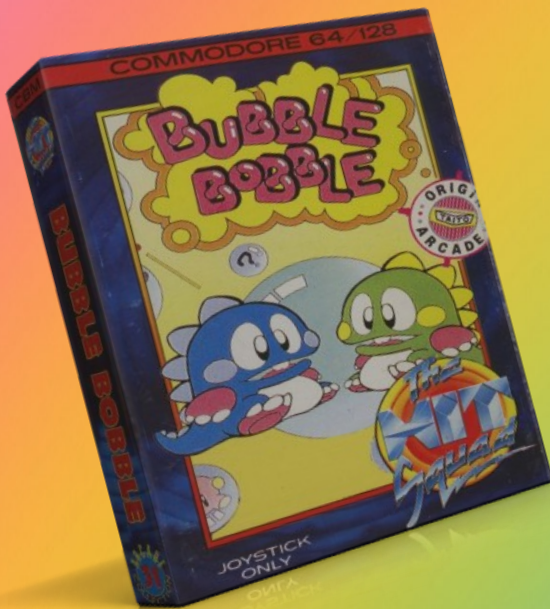
GUPPY



Xargon



Box Art: Copertine in 3D



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
TOTAL RECALL	COMMERCIALE	Il gioco fu completato dalla Ocean stessa dato che il primo gruppo di sviluppatori non riuscirono a completarlo. Il secondo gruppo che avrebbe dovuto completare la versione finale abbandonò il progetto a metà. Potremmo dire un gioco maledetto.
TOP GUN	COMMERCIALE	Un altro gioco maledetto: la versione originale non era compatibile con i modelli +2A e +3. Solo la versione Hit Squad corregge questo errore, ma disattiva la musica.
BUBBLE BOBBLE	COMMERCIALE	La versione BBC fu rifiutata dalla Firebird malgrado fosse molto simile alla versione Commodore 64. Come una vendetta, questa versione fu messa su internet. Anche la conversione per C64 è stata davvero complicata. Lo sviluppatore non poteva lavorare sui sorgenti e così fu costretto a giocare con l'originale e convertendolo a memoria. In suo aiuto alcune documentazioni Giapponesi.
XARGON	SHAREWARE	Dal 2008 il gioco è stato rilasciato come free-ware così come i suoi sorgenti.
LEMMINGS	COMMERCIALE	La versione CD32 è esattamente la stessa di quella del CDTV, la quale è la stessa della versione per Amiga 500. Anche se molti pensano che questo gioco sia stato ideato per Amiga, in realtà fu sviluppato contemporaneamente per Amiga, DOS e Atari ST. Le dimensioni dei Lemmings e i colori sono dovute alle limitazioni dei PC dell'epoca. Lo scopo era quello di avere una grafica uguale per Amiga, PC e ST.

COSA SUCCEDEVA NEL 2004?

DATA

EVENTI

2004

Dopo dieci anni come serie di giochi di strategia, Blizzard Entertainment lancia World of Warcraft, una versione MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) del popolare franchise di Warcraft. Incentrato sul mondo fantastico di Azeroth, Warcraft consente ai giocatori di scegliere un avatar per andare in "ricerca".



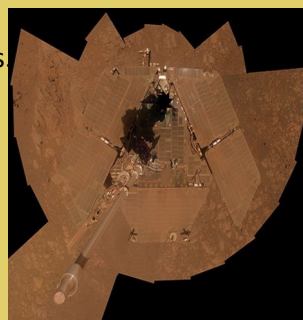
2004

Nel 2004, Google è la prima grande società web a quotare Le sue azioni in borsa dai tempi del boom delle dot-com. Questo è il risultato diretto della risoluzione da parte di Google dell'eterno problema che affligge tutti i motori di ricerca precedenti: come trarre profitto dalla ricerca. Il segreto risulta essere una forma discreta di pubblicità, basata sulla vendita all'asta di parole chiave che appaiono come "risultati sponsorizzati" all'interno di una pagina dei risultati di ricerca.



2004

Caltech progetta sia l'Opportunity che lo Spirit Mars Rovers. Entrambi sono atterrati nel 2004 e hanno corso 20 volte più a lungo della loro durata prevista di 90 giorni. Mentre Spirit ha smesso di muoversi nel 2009 e le comunicazioni del rover si sono interrotte nel 2010, Opportunity ha superato di gran lunga la sua durata prevista.



2004

O'Reilly and Associates rende popolare il nome "Web 2.0" con la conferenza del 2004 con quel nome. La maggior parte dei browser non supporta ancora la modifica delle pagine Web, ma i siti Web 2.0 trovano varie soluzioni alternative – da wiki e software di blogging alle funzionalità di commento – per dare voce agli utenti.



RECENSIONI #161

Cavelon (1984, Commodore 64)
DNA Warrior (1989, Commodore 64)
Total Recall (1991, Amstrad CPC)
Guppy (1985, Exel100)
Top Gun (1987, ZX Spectrum)
Bubble Bobble (1987, Commodore 128)
Black Hornet (1991, Amiga)
Tournament Golf (1990, Atari ST)
Xargon (1993, DOS)
Space Firebird (1980, Coin-Op)
Steel Worker (1980, Coin-Op)
Galastrad (2024, Amstrad CPC)
Police Academy II (1987, MSX)
Bloc Head (1983, TRS-80 CoCo)
After Burner III (1993, Mega CD)
Lemmings (1994, CD32)
Universo (1986, ZX Spectrum)
Secrets of the Pyramids (1994, Mindscape)

LE ALTRE VERSIONI

CAVELON:

Arcade (1983, Jetsoft)
ZX Spectrum (1984, Ocean)
Windows (2022, Pixel Games)

DNA WARRIOR:

Amiga, ZX Spectrum (1989, Artronic Products)

TOTAL RECALL:

NES (1990, Acclaim Entertainment)
Amiga, Atari ST (1990, Ocean)
ZX Spectrum (1991, Ocean)

TOP GUN:

Amstrad CPC (1986, Ocean)
DOS, Commodore 64 (1987, Ocean)
Atari ST (1987, Thunder Mountain)
Thomson MO (1987, France Image Logiciel)

BUBBLE BOBBLE:

Arcade (1986, Taito Corporation)
Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC, ZX Spectrum (1987, Firebird)
MSX, NES (1987, Taito Corporation)
DOS (1988, Taito Software)
Apple II (1989, Taito Software)
FM Towns (1990, Wing Co, Ltd.)
Sharp X68000 (1990, Micomsoft)
Game Boy (1990, Taito Corporation)
Game Gear (1994, Taito Corporation)
Windows (2004, MediaKite Distribution)
J2ME (2006, Kaasa Solution GmbH)
Wii (2007, Taito Corporation)
Nintendo 3DS (2013, Square Enix Co, Ltd.)
Wii U (2014, Square Enix Co, Ltd.)
Playstation 4 (2016, HAMSTER Corporation)
iPhone, Android, iPad (2020, Mobirix Corporation)
Nintendo Switch (2022, HAMSTER Corporation)

BLACK HORNET:

Atari ST (1991, Hi-Tec)
Commodore 64 (1992, Hi-Tec)

TOURNAMENT GOLF:

Arcade (1989, SEGA Europe)
Genesis (1989, SEGA Enterprises)
DOS, Amiga (1990, Elite Systems)

POLICE ACADEMY II:

Commodore 64 (1987, Methodic Software)
Amiga, Atari ST (1988, Eurosoft)

BLOC HEAD:

Dragon 32/64 (1983, Dragon Data)

AFTER BURNER III:

Arcade (1991, SEGA Enterprises Ltd.)
FM Towns (1992, CSK Research Institute)

LEMMINGS:

DOS, Amiga, ZX Spectrum, Atari ST (1991, Psygnosis)
Acorn 32-Bit (1991, Krisalis)
PC-98 (1991, Imagineer Co., Ltd.)
SNES (1991, Sun Electronics Corp.)
Genesis, NES (1992, Sun Electronics Corp.)
Game Gear, Master System (1992, SEGA Enterprises Ltd.)
Amstrad CPC, CDTV (1992, Psygnosis)
Sharp X68000, Macintosh (1992, Imagineer Co., Ltd.)
TurboGrafx CD (1992, Sun electronics Corp.)
Lynx, Commodore 64, CD-i (1993, Psygnosis)
SAM Coupé (1993, FRED Publishing)
Game Boy (1993, Ocean)
3DO (1994, Electronic Arts Victor Inc.)
J2ME (2005, iFone)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)

Indice Ripesaggi

Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:

3D Dinowaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)

Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

M.A.C.H. 3

MILITARY AIR COMMAND HUNTER

